PIKANÄPPÄIMET

P	Keskeytä peli / jatka peliä
ESC	Tyhjennä kohdistimen objekti / sulje ruutu
CTRL+Z	Kumoa viimeisin toimi
DELETE	Tyhjennä
F5	Tallenna peli
F6	Lataa tallennettu peli
F1	Avaa Zoopedia
CTRL+P	Avaa valokuva-albumi
CTRL+F	Näytä talous
CTRL+G	Näytä skenaarion tavoitteet
SARKAIN	Ota yläkartta käyttöön tai poista se käytöstä
G	Vaihda ylänäkymän ja kävijän näkymän välillä
C	Vaihda kävijän ja valokuvasafarin näkymien välillä
CTRL+VASEN NUOLI	Kierrä näkymää vastapäivään
CTRL+OIKEA NUOLI	Kierrä näkymää myötäpäivään
PLUSNÄPPÄIN (+)	Lähennä
MIINUSNÄPPÄIN (-)	Loitonna
NUOLI YLÖS	Liiku eteenpäin
NUOLI ALAS	Liiku taaksepäin
VASEN NUOLI	Liiku vasemmalle
OIKEA NUOLI	Liiku oikealle
VAIHTO+,	Kierrä valittua objektia myötäpäivään
VAIHTO+.	Kierrä valittua objektia vastapäivään
CTRL+C	Avaa/sulje Construction (Rakennus) -ruutu
CTRL+M	Avaa/sulje Animals (Eläimet) -ruutu
CTRL+T	Avaa/sulje Terrain (Maasto) -ruutu
CTRL+H	Avaa/sulje Staff (Työntekijät) -ruutu

SYBEX®
Tilaa Sybexin strategiaopas! (englanninkielinen)

Microsoft game studios



MUISTIKIRJA

TIETOJA TURVALLISUUDESTA

Tietoja valoyliherkkyyden aiheuttamista epileptisistä kohtauksista

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisen kohtauksen tietyntyyppisistä visuaalisista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvät kuviot. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtauksia tai epileptisiä kohtauksia, saattaa olla taipumus valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtauksiin videopelejä pelatessaan.

Kohtauksilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaus, näkökentän muuttuminen, silmien tai kasvojen nykiminen, käsien tai jalkojen nykiminen tai vapina, keskittymiskyvyn puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetyksen tai kouristuksia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämisen seurauksena.

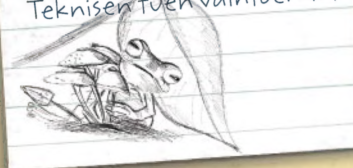
Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien on tarkkailtava lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysyttävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempi todennäköisyys saada epileptinen kohtaus.

Valoyliherkkyyden aiheuttaman epileptisen kohtauksen riskiä voi pienentää pelaamalla hyvin valaistussa huoneessa ja välttämällä pelaamista unisena tai väsyneenä.

Jos sinulla tai sukulaisillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtauksia tai epilepsiaa, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista

SISÄLLYS





Tervetuloa pelaamaan *Zoo Tycoon 2* -peliä

Eläinten hyvinvointi riippuu sinusta

Saavutat menestystä, kun keskityt seuraaviin toimiin *Zoo Tycoon® 2* -pelissä:

- hienojen eläintilojen rakentaminen
- eläinten ja kävijöiden pitäminen tyytyväisinä
- eläinten kannustaminen lisääntymään
- varojen tehokas hallinta
- ahkerien työntekijöiden palkkaaminen
- tiettyjen eläinten ja muiden eläintarhan objektien tutkiminen
- eläintarhan tekeminen houkuttelevan näköiseksi.

Zoo Tycoon 2 -pelin asentaminen

Aseta *Zoo Tycoon 2* -levy CD-asemaan ja noudata sitten näyttöön tulevia ohjeita.

Huomautus Jos asennusohjelma ei käynnisty automaattisesti, lue lisätietoja *Zoo Tycoon 2* -levyllä olevasta Readme-tiedostosta.



Maailman hienoin eläintarha!

Eläintarhan uudet ominaisuudet

Eläintarhan kävijän tila

Eläintarhan kävijän tilassa eteesi aukeaa uusi ja tyylikäs *Zoo Tycoon 2* -pelin näkymä, jossa pystyt näkemään kaiken omin silmin. Voit asettua kävijöiden, työntekijöiden ja jopa eläinten asemaan.

Tässä tilassa voit toimia eläintenhoitajan tavoin ja antaa eläimille ruokaa ja vettä, hoitaa eläimiä sekä jopa siivota niiden jätöksiä.

Valokuvasafaritila

Valokuvasafaritilassa voit ottaa kuvia eläintarhasi erikoisista (ja vähemmän erikoisista) nähtävyyksistä painamalla VÄLINÄPPÄINTÄ.

Voit tallentaa filmille nähtävyyksiä, kuten savannieläintilassa saalista hiljaa väijyvän leijonan ja trooppisessa sademetsäeläintilassa puun oksilla keikkuvia apinoita.

Järjestä lempikuvasi valokuva-albumeihin, jotka voit viedä HTML-muodossa jaettavaksi Webissä ystäviesi, perheesi ja muiden Zoo Tycoon 2 -fanien kanssa.

Biomisivellin ja ympäristöeditorityökalut

Lisää eläintiloihin niihin kuuluvat kasvit, puut, kivet ja maasto nopeasti käyttämällä tehokasta maisemointityökalua: biomisivellintä.

Uusien ympäristöeditori-työkalujen avulla voit vaivattomasti luoda mäkiä, laaksoja, vuoria, vesihautoja, ylätasankoja ja tasankoja, joista saat eläintiloille jännittäviä luonnollisia rajoja aitojen sijaan. Lisätietoja on sivuilla 14 ja 15.



Näe eläimet läheltä eläintarhan kävijän tilassa

Aloittaminen

Kun käynnistät *Zoo Tycoon 2* -pelin ensimmäisen kerran, sinut kutsutaan suorittamaan johdanto-osa, jossa eläintarhan rakentamisen perusteet esitellään. Aloitat yksinkertaisista haasteista, kuten pienen eläintarhan luomisesta, ja siirryt suurempiin ja monimutkaisempiin projekteihin. Voit aina halutessasi palata johdantoihin valitsemalla ne Select Campaign (Valitse kampanja) -näytössä.

Päävalikko

Kun käynnistät *Zoo Tycoon 2* -pelin johdanto-osan suorittamisen tai ohittamisen jälkeen, voit valita jonkin kolmesta pelitilasta: Campaign (Kampanja), Challenge (Haaste) tai Freeform (Vapaamuotoinen).

Campaign (Kampanja)

Kampanjapelit on suunniteltu ohjaamaan sinut vaiheittain menestyksekkään eläintarhan perusteisiin. Opit rakentamaan mahtavan eläintarhan, pitämään huolta eläimistä ja kävijöistä sekä saavuttamaan taloudelliset tavoitteet.

Kukin kampanja sisältää useita skenaarioita, joissa jokaisessa on tietyt saavutettavat tavoitteet. Sinut saatetaan esimerkiksi haastaa saamaan eläintarhaan tietty määrä kävijöitä puolen vuoden kuluessa tai päästämään vähintään kolme eläintä vapauteen ensimmäisen vuoden aikana. Kun pääset kampanjan läpi, avaat palkinto-objektien lukituksia.

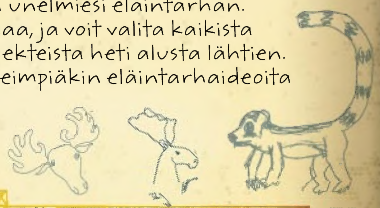
Challenge (Haaste)

Haastepeleissä aloitat erittäin rajoitetulla budjetilla sekä rajoitetulla joukolla eläimiä, kasvillisuutta, rakenteita ja polkutyyppejä. Kun eläintarhasi pisteet kasvavat, saat käyttöösi lisää vaihtoehtoja. Uusia vaihtoehtoja tulee käytettäviksi, kun rahoitat tiettyjen objektien tutkimusta.

Kun pääset haasteen läpi, avaat palkintoteemaisten objektien lukituksia, ja voit käyttää näitä objekteja eläintarhasi somistukseen.

Freeform (Vapaamuotoinen)

Vapaamuotoisissa peleissä voit rakentaa unelmiesi eläintarhan. Käytössäsi on rajoittamaton määrä rahaa, ja voit valita kaikista eläimistä, rakennuksista ja maaston objekteista heti alusta lähtien. Tämä on täydellinen pelitila kokeilla villeimpiäkin eläintarhaideoita ilman, että rahat loppuvat kesken.



Downloads (Ladattavat tiedostot)

Jos käytössäsi on Internet-yhteys, napsauttamalla päävalikon Downloads-painiketta voit tarkistaa, onko Microsoft julkaissut peliin Internetissä päivityksiä ja uutta ladattavaa sisältöä, mukaan lukien uusia eläimiä, rakennuksia ja maastoa. Uutta sisältöä lisätään kaiken aikaa, joten tarkista sen saatavuus usein.

Game Options (Pelin asetukset)

Game Options -näytössä voit säätää useita kuvan ja äänen asetuksia, mukaan lukien näyttötilat (koko näyttö tai ikkuna), suorituskykyasetuksia (suuri, normaali ja pieni), näytön tarkkuutta sekä äänen ja musiikin voimakkuutta.

Load Saved Game (Lataa tallennettu peli)

Load Saved Game -painiketta napsauttamalla voit palata nopeasti aiemmin tallentamaasi peliin.

Biomit

Zoo Tycoon 2 -pelin maailma perustuu biomeihin, ja näet useita viittauksia biomeihin peliä pelatessasi.

Mikä biomi sitten oikein on?

Termiä biomi käytetään kuvattaessa tietyssä ilmanalassa tai sääolosuhteessa elävää kasvien ja eläinten monimutkaista yhteisöä. Sinulle todennäköisesti tuttuja biomeja ovat esimerkiksi autiomaa, tundra, trooppinen sademetsä ja savanni.

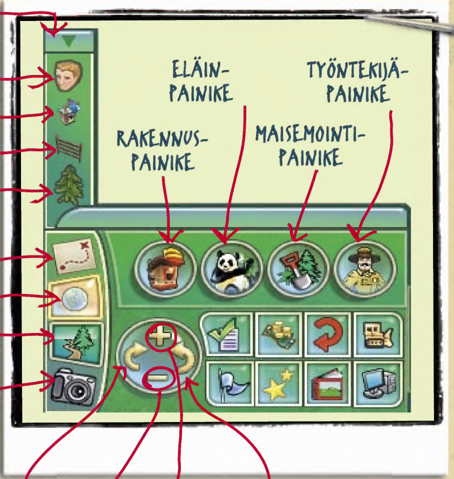
Esimerkiksi savannibiomi sisältää savannin kasveja, kuten akaasia- ja apinanleipäpuita, oratuomipensaita ja ruohoa, sekä savannin eläimiä, kuten norsu, kirahvi ja leijona. Savannit ovat yleisiä kuivissa ja kuumissa ilmastoissa, kuten Keski-Afrikassa.

Zoo Tycoon 2 -pelissä melkein jokainen eläintilan luomiseen käytettävä objekti, kuten eläimet, kasvit, puut, kasvillisuus, kivet ja pohjakasvillisuus, liittyy johonkin tiettyyn biomiin.

Voit hyödyntää biomituntemustasi, kun luot laajan joukon luonnollisia ympäristöjä, joissa eläimesi viihtyvät ja toivottavasti myös aloittavat perheiden perustamisen.



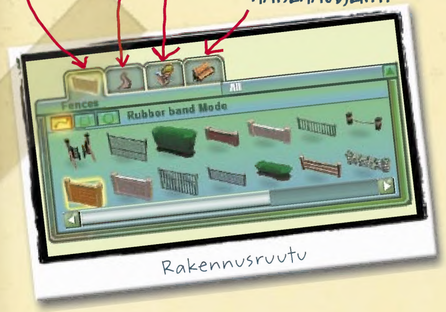
Pelín pääpainikkeet



Pelín muut painíkkeet



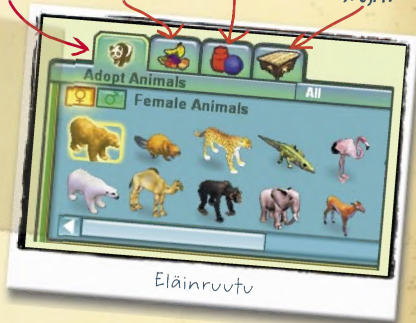
Pelín pääruudut



Rakennusruutu







Eläinruutu



Maisemointiruutu



Eläintarhan tilankäytön perusteet

Parhaat eläintarhan tilankäytöt ovat yleensä hyvän suunnittelun tulosta. Aloitettaessa on parasta suunnitella eläintarha niin, että sen tulevalle kasvulle ja laajennukselle on tilaa.

Käyttämällä hetken strategian suunnittelemiseen ennen rahan tuhlaamista sekä polkujen laattatiilien ja aitojen heittelemistä pitkin maisemaa voit säästää rahaa lyhyellä aikavälillä ja luoda eläimillesi ja niitä katsomaan tulleille kävijöille viihtyisämmän ympäristön.

10 eläintarhan suunnitteluvinkkiä

1. Laajoista aukeista alueista on hyötyä. Levitä nähtävyyskohteet niin, että tulevalle kasvulle jää tilaa. Älä niputa eläintarhan parhaita nähtävyyksiä lähelle toisiaan.

2. Hyvä tapa aloittaa on esimerkiksi tavallinen ruudukkoasettelu, jossa on polut suurten osastojen tai pienten osastojen ryhmien ympärillä. Muista varmistaa, että pienten osastojen eläimillä on tarpeeksi tilaa.

3. Haarukka-asettelu, jossa eläintarhan pääpolut on sijoitettu 2 - 5 laatan päähän toisistaan, on myös hyvä vaihtoehto käytettäviksi eläintarhoissa, joihin odotetaan runsaasti vieraita. Lisää tyhjiin tiloihin mukavuuksia vierailijoita varten ja maisemaobjekteja tai lisää polkuja ruuhkia vähentämään.

4. Yleisesti ottaen eläintiloja rakennettaessa on sitä parempi, mitä suuremmat tilat ovat. Mitä enemmän eläimiä eläintila sisältää, sitä houkuttelevampi se on, ja mitä houkuttelevampi eläintila on, sitä enemmän rahaa kävijät lahjoittavat. Eläintarhassa kävijät saavat enemmän arvokasta tietoa, kun eläintiloissa on runsaasti eläimiä.



Runsaasti tilaa kaikille

5. Sijoita matkamuistokauppoja ja pankkiautomaatteja eläintarhan sisäänkäynnin lähelle, jotta kävijät voivat helposti tehdä ostoksia ennen poistumistaan.

6. Saat kävijät liikkumaan tarhassa paremmin, kun sijoitat suosituimpia eläimiä sisältävät eläintilat eläintarhan kaukaisimpiin sopukoihin. Näin kävijät viettävät kauemmin aikaa eläintarhassasi ja ruokailevat, tekevät ostoksia ja kävelevät ympäriinsä.

7. Rakenna katselualueita polun ja eläintilan väliin. Voit tehdä tämän sijoittamalla pienen polkualueen eläintilan viereen.

8. Sisällytä eläintarhan ulkoseinä osaksi eläintilan aitaa, jos se on mahdollista. Tämä säästää rahaa aitojen rakentamisessa ja lisäksi kannustaa rakentamaan eläintiloja eläintarhan ulkoreunoille.

9. Kauneus ei välttämättä ulotu pintaa syvemmälle, mutta eläintarhan kaunis ulkoasu lisää kävijöiden tyytyväisyyttä. Kukkaistutuksiin, suihkulähteisiin ja muihin kauniilta näyttäviin (eikä välttämättä käytännöllisiin) maisemaobjekteihin kannattaa sijoittaa. Kävijät nauttivat hienojen esineiden ja rakennusten, kuten tyyliteltyjen roskakorien ja ruokakojujen, katselemisesta.

10. Sijoita henkilökuntaportteja paikkoihin, joissa et halua kävijöiden käyvän. Vain työntekijät pystyvät kulkemaan näiden porttien läpi.





Ilmava suunnittelu

Hienojen eläintilojen rakentaminen

Kun olet päättänyt, millaiselta haluat eläintarhasi näyttävän yleisellä tasolla, seuraava vaihe on aloittaa eläintilojen rakentaminen eläintarhan tähtiä - eli eläimiä - varten.

Eläintilojen rakentaminen

- Kun määrität eläintilan kokoa, tee eläintiloista tarpeeksi suuria koko eläinperheelle (tai -joukolle), vaikka aloittaisit vain yhdellä eläimellä.
- Luo biomiin sopivia ympäristöjä eläimillesi nopeasti biomisiveltimien ja ympäristöeditorityökalujen avulla. Lisätietoja on sivuilla 14 ja 15.
- Kun käytetään pelkkiä matalia aitoja, näköalat ovat mahtavia, mutta eläimiä ei juurikaan estetä karkaamasta. Kun matalia aitoja käytetään yhdessä vesihautojen tai korkeuserojen kanssa, niitä voidaan käyttää myös suojaavina esteinä.
- Vaikka eläintarhan kävijät haluavat nähdä eläimet mahdollisimman läheltä, kunnioita eläinten tarvetta omaan rauhaan. Kun eläintiloissa käytetään kiinteitä ja läpinäkyviä seiniä, sekä eläinten että kävijöiden tarpeet tyydyttyvät.



Suuri ja ilmava savannieläintila

- Napsauttamalla Animal Information (Eläintiedot) -ruudun Zookeeper Recommendations (Eläintenhoitajan suositukset) -painiketta voit tuoda näyttöön tietyn eläimen suositukset ruoan, lelujen, suojan, aitojen, kivien ja kasvien suhteen.
- Siirry eläintarhan kävijän tilaan rakentaessasi polkuja ja eläintila-alueita, jotta näet, millainen kokemus eläintarhasi on kävijälle.
- Kokeile suurten useita lajeja sisältävien eläintilojen luomista. Esimerkiksi useita lajeja sisältävässä savannieläintilassa voi olla mustia sarvikuonoja, tavallisia seeproja, verkkokirahveja, norsuja ja gaselleja sekä eläinten kuningas, leijona. Kävijät nauttivat useiden eläinlajien näkemisestä samassa eläintilassa, ja kävijöiden tyytyväisyys näkyy suoraan lahjoitusten määrässä.

KÄVIJÖILLE LIIAN JYRKÄT POLUT ON KOROSTETTU KELTAISELLA.



Useiden lajien eläintila - mitä useampi laji, sitä parempi!

Työkalujen käyttäminen

Aitojen rakentaminen

Aidat ovat monikäyttöisiä *Zoo Tycoon 2* -pelin maailmassa. Niillä voidaan luoda vankka mutta läpinäkyvä este kävijän ja eläimen välille sekä kaunistaa julkisia alueita ja ohjata liikennettä.

Eläintarhasi menestys riippuu aitojen onnistuneesta sijoittelusta. Sinun on löydettävä oikea tasapaino:toisaalta aitojen on suojattava riittävästi, toisaalta kävijät haluavat tarkkailla eläimiä mahdollisimman esteettömästi.

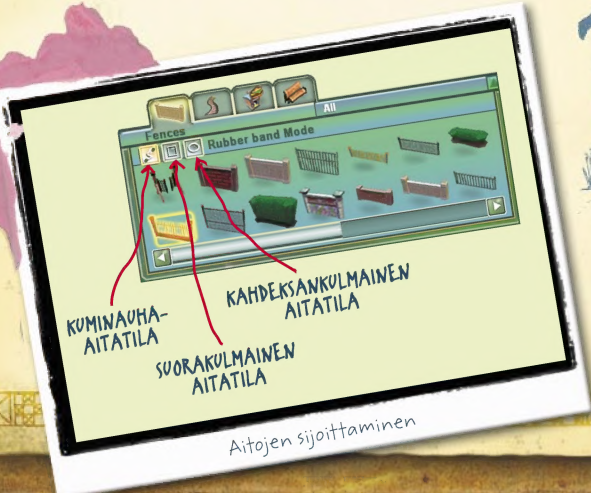
Zoo Tycoon 2 tarjoaa kolme tapaa aitojen sijoittamiseen.

Aitojen kuminauhasijoittaminen

Kuminauhasijoittamistilasta on hyötyä eniten epämääräisen muotoisten aitojen rakentamisessa. Napsauta kohtaa, johon haluat sijoittaa ensimmäisen aidanseipään, ja jatka sijoittamalla muita aidan osia napsauttamalla haluamiasi kohtia. Voit myös venyttää aitaa kuminauhan tavoin. Kun olet valmis, vapauta aita kohdistimesta napsauttamalla hiiren kakkospainiketta.

Aitojen suorakulmainen sijoittaminen

Aitojen suorakulmainen sijoittamistila toimii parhaiten, kun haluat aidata neliön tai suorakulmion muotoisen alueen. Aloita aidan sijoittaminen napsauttamalla haluamaasi kohtaa ja pitämällä painiketta alhaalla. Vedä sitten aita haluamaasi kokoon vetämällä sitä hiirellä. Lukitse aitaus paikalleen napsauttamalla hiiren painiketta uudelleen. Kun olet luonut aitauksen, sinua kehotetaan sijoittamaan aitaan henkilökuntaportti ja keräyslipas aidan lähelle.



Aitojen sijoittaminen



Aitojen kahdeksankulmainen sijoittaminen

Aitojen kahdeksankulmaisen sijoittamistilan avulla voit luoda pyöreähköjä aitauksia. Tämä tila toimii samalla tavalla kuin aitojen suorakulmainen sijoittamistila.

Polkujen luominen kävijöitä varten

Polut kannattaa sijoittaa niin, että kävijät pääsevät kulkemaan tasaisesti eikä ruuhkia muodostu. Tämän mahdollistavat polut, jotka ovat tarpeeksi leveitä (esimerkiksi kolme ruutua leveät) suuren kävijämäärän käytettäviksi. Myös ruokailualueiden pullonkauloja kannattaa välttää ja varmistaa, että kävijöitä houkutellaan käymään luomasi upean eläintarhan joka sopukassa.

Rakennusten ja maisemaobjektien sijoittaminen

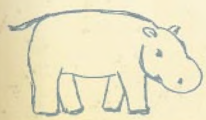
Zoo Tycoon 2 -pelin suureen määrään rakennuksia ja muita rakenteita kuuluu WC:itä, ruokakioskeja, suihkulähteitä, leikkikentän laitteita, kompostointirakennuksia ja paljon muuta.

Useimmat rakennukset on suunniteltu tuottamaan tuloja. Niissä ihmiset voivat käydä syömässä ja juomassa, asioida WC:ssä, levähtää, ostaa matkamuistoja ja saada mielenkiintoista lisätietoa eläimistä.

Objektien kiertäminen

Jos haluat kiertää rakennusta tai jotakin muuta objektia ennen sen sijoittamista eläintarhaan, (kun se on sijoitettu, sitä ei voi enää kiertää), voit tehdä sen kolmella tavalla:

- Kierrä objektia haluamaasi suuntaan painamalla ennen objektin sijoittamista yhtä aikaa vaihtonäppäintä ja pilkkua tai pistettä.
- Kierrä objektia paikallaan juuri ennen sen sijoittamista pitämällä hiiren vasenta painiketta painettuna ja liikuttamalla hiirtä. Sijoita objekti vapauttamalla hiiren vasen painike.
- Kierrä valittua objektia Object Information (Objektitiedot) -ruudun nuolten avulla, ennen kuin sijoitat objektin eläintarhan ruudukkoon.





Pikamaisemointi

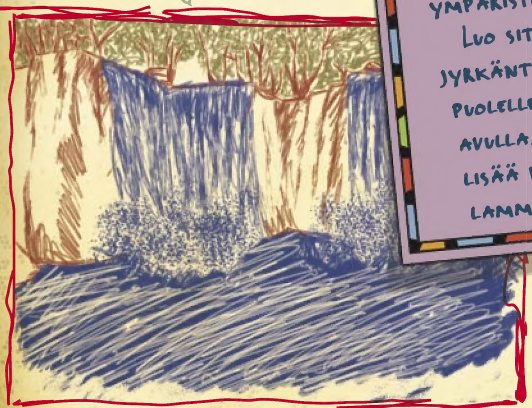
Tyylikkäiden eläintilojen luominen ei enää aiheuta rakkoja ja selkäkipuja tai vaadi kasvitieteen tuntemusta *Zoo Tycoon 2* -pelin biomisivellintä ja ympäristöeditorityökaluja käytettäessä.

Biomisivellin

Valitse kasvit ilman turhaa arvailua ja selvitä eläintilojen kasvuston sijoittamisen salaisuudet luomalla runsaasti maisemoituja ympäristöjä biomisiveltimen avulla. Biomisiveltimen vetäminen täyttää eläintilan valittuna olevan biomityypin mukaisella maastolla ja kasveilla.

Luotpa sitten Afrikan savanniin, arktiseen tundraan, trooppiseen sademetsään, suoseutuun tai autiomaahan perustuvaa eläintilaa, biomisiveltimen käyttäminen on nopea ja edullinen tapa löytää ja sijoittaa ympäristöön parhaiten sopivat kasvit, puut, pensaat, ruohot, kivet ja vesityypit.

Biomisiveltimen avulla voit valita kuhunkin biomityyppiin liittyvistä useista eri maastotyökaluista sekä syvän ja matalan veden työkaluista.



Jos haluat luoda vesiputouksen, luo jyrkänne ympäristöeditorin avulla. Luo sitten lammikot jyrkänteen ylä- ja alapuolelle biomisiveltimen avulla. Maalaa lopuksi lisää vettä niin, että lammikot yhdistyvät.

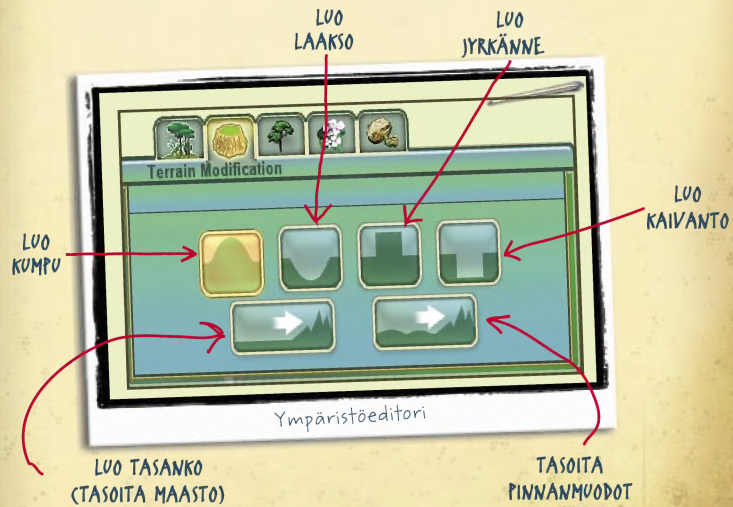
Ympäristöeditori

Hiiri toimii traktorikaivurina, puskutraktorina ja muina maansiirtolaitteina, kun luot esimerkiksi vuoria ja laaksoja nopeasti rakentaessasi parhaita mahdollisia eläintiloja ympäristöeditorityökalujen avulla.

Näiden työkalujen avulla voit muokata maastoa ja luoda unelmiesi eläintarhaan vesiputouksia, kävelysiltoja ja luonnollisia alueiden rajoja.

Tänä aamuna opin siirtämään vuoria: maan pinta voidaan nostaa napsauttamalla vasenta hiiripainiketta ja pitämällä sitä painettuna. Sama toimii myös kaivantojen kaivamisessa. Selkäkipuni tuntuu jo helpottavan.





Ympäristöeditori

Eläinten hoitaminen

Eläinten hankkiminen

Zoo Tycoon 2 -pelissä on useita hankittavia eläimiä, kuten harvinaisia ja kalliita eläimiä, jotka joko tekevät eläintarhastasi suositun tai romuttavat sen maineen.

Kun pelaat vapaamuotoista peliä, kaikki eläimet ovat käytettävissä alusta alkaen. Haastepelien alussa käytettävissä on vain rajallinen määrä eläimiä, ja uusia eläimiä tulee käytettäviksi eläintarhan suosion kasvamisen myötä.

Eläinten pitäminen tyytyväisinä ja terveinä

Kun olet hankkinut eläimen ja sijoittanut sen eläintarhaasi, on aika keskittyä sen perus- ja muiden tarpeiden tyydyttämiseen.

Eläintarhan eläintä napsauttamalla näyttöön tulevassa Animal Information (Eläintiedot) -ruudussa on jokaisen eläinyksilön senhetkisten perus- ja muiden tarpeiden tilan yhteenveto sekä tietoja eläimen ensisijaisesta ympäristöstä ja ravinnosta.

Virikkeiden tarjoaminen tarhassa oleville eläimille

On kolme perustapaa tarjota eläimille virikkeitä ja täyttää niiden perus- ja muut tarpeet.

Eläintenhoitajan vierailut   Eläimet reagoivat aina positiivisesti saadessaan eläintenhoitajalta yksilöllistä huomiota. Eläintarhan kävijän tilassa voit hoitaa kaikki eläintenhoitajan tehtävät itse ruoan ja veden antamisesta eläimille niiden hoitamiseen ja sairaiden eläinten parantamiseen.

Muiden eläinten seura   Jopa parhaiten yksin viihtyvät eläintarhan eläimet tulevat onnellisemmiksi, kun ne jakavat tilan mahdollisen suvunjatkamiskumppanin kanssa.

Eläinten mukavuusobjektit (lelut)   Lelujen avulla eläimiä rohkaistaan käyttämään luonnollisia taitojaan ja käyttäytymismallejaan. Eläintarhan kävijät nauttivat nähdessään eläimiä leikkimässä lelujensa kanssa.





Lisääntymisen kannustaminen

Eläintarhan eläinten lisääntyminen on yksi parhaista menestyksen merkeistä. Se tarkoittaa, että olet tyydyttänyt uuden tulokkaan vanhempien perus- ja muut tarpeet, jolloin niistä on tullut niin onnellisia ja tyytyväisiä, että ne ovat voineet kiinnittää huomiota toisiinsa.

Saat myös rahassa mitattavia etuja eläimen syntyessä. Eläintarhan kävijät ovat kiinnostuneempia eläinvauvoista kuin täysikasvuisista eläimistä. Tämä tarkoittaa sitä, että he viettävät enemmän aikaa eläinvauvoja katsellessa ja saattavat jopa päättää lahjoittaa eläintarhalle entistä enemmän rahaa.

Eläinten vapauttaminen luontoon

Eläinten vapauttaminen luontoon on myös tärkeä menestymisen merkki *Zoo Tycoon 2* -pelissä ja kasvattaa pisteitä. Lisäksi voit odottaa saavasi palkinnon.

Voit myös antaa eläimiä muiden hankittaviksi, jolloin muut eläintarhat voivat ottaa niitä itselleen.



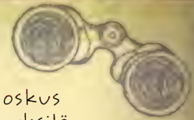



PAIKALLISIA UUTISIA

Eläintarhat testaavat vastalääkkeitä lämmöstä kärsiville jääkarhuille



Kävijöiden houkutteleminen



Eläintarhan porteista yvät kävijät saattavat joskus vaikuttaa laumalta, mutta jokainen heistä on yksilö.

Kullakin kävijällä on omat suosikkieläimet, -ruoat ja -nähtävyydet sekä luonnollisesti erilaiset janon, nälän ja väsymyksen tasot. Alla olevien vihjeiden avulla voit houkutella kävijöitä.

10 vihjettä kävijöiden houkuttelemiseksi

1. Anna kävijöille tarpeeksi tilaa. Rakenna tarpeeksi leveitä polkuja, jotta yleisömassat eivät törmäile toisiinsa. Maksava yleisö pysyy tyytyväisenä, kun suosittujen eläintilojen lähellä on suuria katselualueita.
2. Pidä ympäristö puhtaana. Kierrätysastioiden ja roskakorien sijoittaminen pitkin eläintarhaa auttaa pitämään tarhan puhtaana.
3. Esittele suosittuja eläimiä ja lisää tarhaan mahdollisimman monta eri eläinlajia (tällä on valtava vaikutus pisteisiin).
4. Tarjoa kävijöille tiloja, joissa h e saavat ruokaa, juomaa ja lepoa. Tämä tekee heistä tyytyväisiä. Itse asiassa kävijät eivät tässä mielessä juurikaan eroa eläinasukeistasi.
5. Kannusta eläinten lisääntymistä. Eläintarhassa kävijät rakastavat eläinvauvoja.
6. Kokeile eläintarhan pääsymaksun ja myyntikojujen tavaroiden hintojen muuttamista, kunnes löydät oikean tasapainon kävijöiden tyytyväisinä (ja tuhlailevaisina) pitämisen sekä suurimman mahdollisen voiton tekemisen välillä.
7. Kävijät haluavat, että heitä viihdytetään eläintarhassa. Eläinten katselemisen lisäksi he haluavat ihastella mielenkiintoisia patsaita, suihkulähteitä ja tyyliteltyjä alueita. Lapset puolestaan haluavat leikkiä leikkikenttien laitteilla.
8. Varmista, että eläintarha miellyttää silmää. Kukat ja suihkulähteet vaikuttavat kävijöiden tyytyväisyystasoihin.
9. Kävijät ovat tyytyväisimmillään katsellessaan tyylikkäästi suunnitelluissa eläintiloissa viihtyviä onnellisia ja terveitä eläimiä.
10. Kävijät haluavat myös saada tietoa. Kun kävijät näkevät eläimiä niiden luonnollisten biomien mukaisissa eläintiloissa, he saattavat lahjoittaa eläintarhalle entistä enemmän rahaa.

Eläintarhan ylläpito



Roberto

Henkilökunnan palkkaaminen

Voit palkata kolmenlaisia työntekijöitä, jotka auttavat sinua pitämään eläintarhaa yllä: eläintenhoitajia, huoltohenkilökuntaa ja luennoitsijoita.

Kukin työntekijätyyppi keskittyy eri osaan eläintarhassa.

Eläintenhoitajat

Kun käytössäsi on rajoittamaton budjetti, paras asia uudelle eläintarhalle on palkata eläintenhoitaja, joka ruokkii ja parantaa eläimiä sekä siivoaa niiden jätökset. Kannattaa myös määrittää eläintenhoitaja huolehtimaan erityisesti tähtieläimistäsi.

Eläintenhoitajien palkka on muuta henkilökuntaa korkeampi, mutta voit säästää rahaa suorittamalla eläintenhoitajan tehtäviä itse eläintarhan kävijän tilassa.

Huoltohenkilökunta

Huoltohenkilökunta tekee menestyksekkään eläintarhan eteen työtä, josta ei juuri mitaleita jaella. He pitävät kävijät tyytyväisinä poimimalla roskat ja tyhjentämällä roskakorit.

Jos roskakorit ovat ääriään myöten täynnä, useimmat kävijät huomaavat sen ja suuntaavat kohti portteja. Huoltohenkilökunnan palkkaaminen pitää tarhan siistinä ja kannattaa siten myös taloudellisesti.

Luennoitsijat

Eläinluentoja pitävät luennoitsijat rikastuttavat kävijöiden vierailuja antamalla tietoja eläintarhan eläinasukkaista.

Kun palkkaat luennoitsijan, sinun on myös sijoitettava puhujakoroke (saatavana Construction (Rakennus) -ruudun Buildings (Rakennukset) -välilehdessä) eläintilan viereen, ennen kuin luennot voivat alkaa.

Luennoitsijat, jotka eivät löydä puhujakoroketta, vaeltavat eläintarhassa vailla päämäärää täynnä tietoa mutta kykenemättä jakamaan sitä.

Jotkin kävijät saattavat innostua näistä luennoista niin, että he lahjoittavat eläintarhalle entistä enemmän rahaa (varmista, että kannustat lahjoituksia sijoittamalla keräyslippaita sopiviin paikkoihin).

Eläintarhan tulot – Voiton tekeminen

Lahjoitustulot

Lahjoitukset ovat eläintarhan ensisijainen tulonlähde.

Käynnistään nauttineet eläintarhassa kävijät saattavat lahjoittaa rahaa. Mielenkiintoisia eläimiä nähneet kävijät saattavat laittaa rahaa keräyslippaisiin, jotka sijoitat eläintilojen ulkopuolelle.

Asiakkaat saattavat myös innostua tekemään lahjoituksia nähdessään eläimiä niiden luonnollisia biomeja vastaavissa eläintiloissa.

Myös parhaiden eläintarhan palkintojen mukana tulee suuria rahapalkkioita. Lisäksi voit odottaa saavasi hyvin suuren lahjoituksen, jos saat uhanalaisia lajeja lisääntymään eläintarhassasi.

Pääsylipputulot

Kun aloitat pelaamisen, pääsylipputulot ovat eläintarhan päätulonlähde. Eläintarhan pääsymaksulla on erittäin suuri vaikutus siihen, paljonko kävijöitä eläintarhasi saa ja miten usein heitä tulee. Mitä pienempi pääsymaksu, sitä enemmän kävijöitä tulee.



Tyytyväinen asiakas

KÄVIJÄT EIVÄT LAHJOITA RAHAA, JOS HE EIVÄT PYSTY LÖYTÄMÄÄN KERÄYSLIPASTA. MUISTA JATKOSSA: SIJOITA YKSI TAI KAKSI KERÄYSLIPASTA KAIKKIEN SUURTEN ELÄINTILOJEN KATSELUALUEIDEN VIEREEN.

Ruoan ja juoman myyntitulot

Jokaisella ruokaa ja juomaa myyvällä taholla aina nuhruisista myyntikärryistä hienoimpiin ravintoloihin on siihen liittyvät ylläpitokustannukset. Menestyksen avain on löytää myyntitapoja, jotka tuottavat voittoa ylläpitokustannusten maksamisen jälkeen.

Vaikka ravintoloiden rakentaminen ja ylläpito on kallista, ne voivat myös tuottaa suuria voittoja. Koska niissä on istuma-alueita, palvelevaa henkilökuntaa ja roskiksia, ne houkuttelevat kaikenikäisiä kävijöitä erittäin hyvin.

RUOAN JA JUOMAN MYYNNIN TUOTTOJEN KOLME TÄRKEINTÄ TEKIJÄÄ OVAT SAMAT KUIN KIINTEISTÖISSÄKIN: SIJAINTI, SIJAINTI JA SIJAINTI.

Matkamuistokärryjen ja -kauppojen tulot

Harva asia saa kävijät tyytyväisemmiksi kuin matkamuiston ostaminen.

Sekä matkamuistokärryt että -kaupat *Zoo Tycoon 2* -pelissä myyvät tiettyihin eläimiin liittyviä matkamuistoja. Kun kävijät pitävät tiettyjen eläintarhan eläinten katselemisesta, he haluavat yleensä myös ostaa kyseisiin eläimiin liittyvän matkamuiston.

Matkamuistokärryt ovat edullisia ylläpitää, mutta niissä on vain halpoja matkamuistoja eläintarhan tavallisimmista eläimistä.

Kun matkamuistoja on tarjolla suurempi valikoima, matkamuistokauppa voi tuottaa paljon rahaa. Matkamuistokauppojen ylläpitokustannukset ovat kärryjä suuremmat, mutta niissä on myös kalliimpia matkamuistoja.

Matkamuistokaupan sijainnilla eläintarhassa on hyvin suuri vaikutus sen tuottavuuteen. Varmista, että sijoitat matkamuistokauppoja alueille, joissa on runsaasti kävijöitä, ja lähelle eläintarhan portteja.

Kierrätystulot



Kun poistat rakennuksen tai maisemaobjektin, saat kierrätyspalkkion, joka hyvittää hieman objektin alkuperäisestä kustannuksesta.

Voit myös tehdä rahaa eläinten jätöksistä rakentamalla kompostirakennuksen huomaamattomaan paikkaan kauas ruokailualueista ja eläintarhan vieraista. Kompostirakennuksesta ei ole ylläpitokustannuksia, ja sen rakentamisen jälkeen saat kuukausittaisen korvauksen jätösten kierrättämisestä.

Eläintarhan kustannukset – Rahareiät

Eläinten hankintakustannukset

Hankittavien eläinten hinnat vaihtelevat suuresti. Suhteellisen edullisia eläimiä ovat seeprat, kamelit, hirvet ja keihäsantiloopit, kun taas suositut jääkarhut, leijonat ja raitahäntäiset makit maksavat huomattavasti enemmän.

Kalleimmat eläintarhan eläimet, etenkin jättiläispanda, maksavat enemmän, mutta vastaavasti tuovat paljon taloudellista hyötyä eläintarhallesi. Nämä todelliset eläintarhan tähdet houkuttelevat paljon kävijöitä ja saavat heidät myös lahjoittamaan entistä enemmän rahaa. Lisäksi, jos olet tarpeeksi taitava saadaksesi jättiläispandat lisääntymään, olet todellakin matkalla kohti valtavaa mainetta ja mammonaa.

Rakennuskustannukset

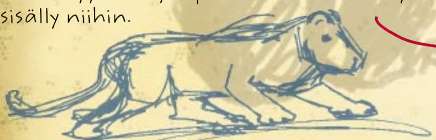
Vaikka esimerkiksi harmaakarhu saattaa vaikuttaa suhteellisen edulliselta lisäykseltä eläintarhaan, on tärkeää myös ottaa huomioon, paljonko tällaisen vaativan asukin eläintilan rakentaminen maksaa.

Joidenkin eläinten ylläpito on erittäin halpaa niiden ympäristötarpeiden suhteen, kun taas toisten ylläpito saattaa uhata viedä pohjan budjetiltasi. Voit selvittää tietyn eläimen eläintilan rakentamiseen liittyvät kustannukset tarkastelemalla kyseisen eläimen Zookeeper Recommendations (Eläintenhoitajan suositukset) -ominaisuuksia.

Eläintarhan ylläpitokustannukset

Rakennuskustannusten ja eläinten ostamisen jälkeen eläintarhan ylläpitokustannukset tekevät suurimman loven kuukausittaiseen budjettiisi.

Eläintarhan ylläpitokustannukset käsittävät myyntipaikkojen ja nähtävyyksien ylläpitokustannukset. Työntekijöiden palkat eivät sisälly niihin.



Eläinten ylläpitokustannukset

Eläinten ylläpitokustannuksiin sisältyvät eläinten ruoka- ja lääkintäkustannukset. Voit pienentää näitä kustannuksia ruokkimalla ja parantamalla eläimiä itse eläintarhan kävijän tilassa.

Työntekijöiden palkat

Jokainen palkkaamasi työntekijä nostaa kuukauden lopussa maksettavaa kuukausipalkkaa.

Eläintenhoitajat ja luennoitsijat nauttivat suurinta palkkaa, mutta ovat samalla usein hyviä sijoituksia, sillä heidän tekemänsä työ näkyy tulossarakkeessa positiivisena.

Huoltohenkilökunnan palkka on melko vaatimaton.

Voit pienentää näitä kustannuksia tekemällä itse eläintenhoitajan ja huoltohenkilökunnan tehtävät eläintarhan kävijän tilassa.

Tutkimuskustannukset

Objektien tutkiminen vie aikaa ja tekee suuren loven budjettiin, mutta sen hyödyt ovat tavallisesti kustannuksia suuremmat. Useimmat tutkimuksen avulla avatut objektit voivat vaikuttaa eläintarhan budjettiin positiivisesti.



PAIKALLISIA UUTISIA

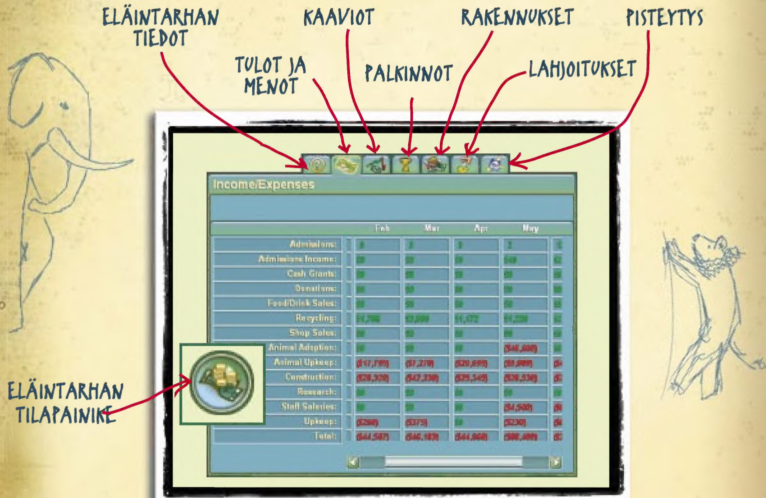


Simpanssi pakeni kiipeämällä puuhun

MUISTA JATKOSSA: KÄYTÄ AIEMPAA ENEMMÄN RAHAA VAHVOIHIN AITOIHIN. SE KANNATTAA.

Menestyksen mittarit

Voit seurata sekä pankkitiliäsi että eläintarhasi elollisia olentoja useilla tavoilla.



Eläintarhan tilaruutu



Pikatilastot

Pisteytys

Jokaiselle *Zoo Tycoon 2* -pelissä luodulle eläintarhalle annetaan pisteitä 1 - 5 tähden verran. Pistemääräsi näkyy aina pelin pääikkunan vasemmassa yläkulmassa.

Eläintarhan pisteet määrittyvät eri tekijöiden yhdistelmän perusteella.

Eläinlajien monipuolisuus Mitä monipuolisempi eläintarhasi on, sitä enemmän pisteitä saat. Lajien onnellisuustaso vaikuttaa myös saamiesi pisteiden määrään. Jos eläimet eivät ole onnellisia, saat tavallista vähemmän pisteitä.

Eläinten vapauttaminen luontoon Saat yhden pisteen aina, kun vapautat eläimen luontoon onnistuneesti. Voit saada eläinten vapauttamisesta yhteensä enintään kymmenen pistettä.

Skenaarion päämäärien saavuttaminen ja haasteiden suorittaminen Voit saada yhteensä enintään kymmenen pistettä saavuttamalla skenaarioiden päämäärät tai suorittamalla haasteiden edellyttämät toimet.

Palkinnot Eläintarhasta saatavista palkinnoista voi saada enintään 10 prosenttia kokonaispistemäärästä. Saat tietyn määrän pisteitä jokaisesta saamastasi palkinnosta.

Kävijöiden tyytyväisyys Kävijöiden tyytyväisyydestä saa enintään 20 prosenttia eläintarhan kokonaispisteistä.



Viiden tähden eläintarha!

Eläinten tarkistusluettelo

ELÄIN	HANKITTU?	ONNISTUNUT LISÄÄNTYMINEN?	VAPAUTETTU LUONTOON?
AFRIKANNORSU			
AMERIKANMAJAVA			
BENGALINTIIKERI			
MUSTA SARVIKUONO			
GEPARDI			
SIMPANSSI			
RIIKINKUKKO			
SEEPRA			
DROMEDAARI			
KEISARIPINGVIINI			
KEIHÄSANTILOOPPI			
JÄTTILÄISPANDA			
FLAMINGO			
HARMAAKARHU			
VIRTAHEPO			
JAGUAARI			
LEIJONA			
HIRVI			
VUORIGORILLA			
NIILINKROKOTIILI			
OKAPI			
STRUTSI			
JÄÄKARHU			
PUNAKENGURU			
PIKKUPANDA			
VERKKOKIRAHVI			
RAITAHÄNTÄINEN MAKI			
LUMILEOPARDI			
GASELLI			

Kuvakeluettelo

KUVAKE → KUVAUS	KUVAKE → KUVAUS
"EN YMMÄRRÄ."	"MINUN ON PÄÄSTÄVÄ WC:HEN."
"OPIN JUURI UUSIA ASIOITA."	"OLEN YKSINÄINEN."
"OLEN VIHAINEN."	"TARVITSEN LEPOA."
"OLEN KIINNOSTUNUT."	"HALUAN SAADA VAUVAN."
SAANUT HYVIÄ KOKEMUKSIA: "HIENO JUTTU!"	"TARVITSEN ROSKAKORIN."
"OLEN HUVITTUNUT."	"HALUAN JÄLKIRUOKAA."
"TILAA ON LIIAN VÄHÄN."	"MINULLA EI OLE TYLSÄÄ."
"TÄMÄ ELÄINTILA EI OLE KUNNOSSA."	YKSITYISYYSTASO
TYYTYVÄISYYS YMPÄRISTÖÖN	NÄLKÄTASO
"TARVITSEN PANKKIAUTOMAATIN."	JANOTASO
"OLEN RASKAANA."	HARJOITUS TARPEEN
"OLEN SAIRAS."	HYGIENIATASO
"EN NÄE."	"MINUA NUKUTTAA."

NOTES

Tuotetukitietoja

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Saat lisätietoja tuotteen yleisistä tukiperiaatteista osoitteessa http://support.microsoft.com/. Näillä sivuilla voit:

- Saada tietoa tuotteen yleisistä tukiperiaatteista.
- Tutkia Microsoftin tietokannan artikkeleita, jotka vastaavat tiettyihin kysymyksiin.
- Lähettää kysymyksesi ja saada apua Internetin kautta Microsoftin tukiasiantuntijalta.

Kaikkialla maailmassa: Tuen saatavuus Yhdysvaltojen ja Kanadan ulkopuolella saattaa vaihdella. Alueelliset yhteystiedot ovat osoitteessa http://support.microsoft.com/international.aspx. Jos Microsoftilla ei ole tuotetukea maassasi tai asuinpaikassasi, ota yhteys siihen toimittajaan, jolta ostit Microsoft-tuotteen.

Ehdot: Microsoftin tuotetuen käyttäminen edellyttää kulloinkin käytössä olevien hintojen, käyttöoikeuksien ja ehtojen hyväksymistä. Microsoft varaa itselleen oikeuden tehdä muutoksia hintoihin, käyttöoikeuksiin ja ehtoihin ilman erillistä ilmoitusta.